

证券代码：300459

证券简称：汤姆猫

浙江金科汤姆猫文化产业股份有限公司

投资者关系活动记录表

编号：2023-041

投资者关系活动类别	<input type="checkbox"/> 特定对象调研 <input checked="" type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input checked="" type="checkbox"/> 电话交流会
参与单位名称	上海于翼资产、上海煜德投资、上海运舟私募、中信证券、方正富邦、景林资产、西南证券、诺德基金、长城财富、信达证券、国元证券、博道基金、聚力财富、榕湖投资、天风证券、方正证券等
会议日期	2023年10月31日-11月2日
会议地点	公司、电话会议、长沙
上市公司接待人员姓名	董事会秘书 欧阳梅竹 证券事务代表 张平
投资者关系活动主要内容介绍	公司介绍了业务经营情况以及后续发展规划，并就参会机构人员关注的其他问题进行了回复交流，具体见下文。
附件清单（如有）	无
日期	2023年11月2日

投资者关系活动主要内容介绍：

1、公司在 AI 产品上的最新进展情况如何？

答：在 AI 产品方向，公司海内外研发团队正推进三款 AI 应用产品的研发与测试工作。其中，（1）公司国内研发团队与西湖心辰合作的多模态 AI 汤姆猫产品已初步实现拍照识物、英文口语启蒙、兴趣引导、科普教育、AI 生图、AI 生成绘本、情境对话等多个功能，近期公司协同西湖心辰团队在多模态、降低推理成本、对话时长等方向取得较大进展；（2）公司海外团队研发的首款 AI 手游《Talking Ben AI》于 2023 年 8 月 28 日在斯洛文尼亚、塞浦路斯、南非等地区开启首轮海外测试，在此次测试中，公司获取了充足的合规语料，后续公司将进一步丰富该产品的预设数据库降低算力成本；（3）由公司国内团队研发的汤姆猫讲故事 AI 产品（部分展示见图 1、图 2），已于近期开启线下首轮测试。



图 1 《汤姆猫 AI 讲故事》之《十二生肖》画面



图 2 《汤姆猫 AI 讲故事》之《好能干的小汽车》画面

2、公司下半年计划上线的产品有哪些？

答：除公司国内外团队在研的《Talking Ben AI》（暂定名）、AI 汤姆猫、AI 讲故事等 AI 交互产品之外，公司下半年积极推进《汤姆猫图画册》《汤姆猫闯乐园》《SonicDash: Endless Running（暂译名：音速快跑）》《Sonic Dash 2: Sonic Boom（暂译名：音速快跑 2）》《我的汉克狗：海岛》等游戏产品的研发与上线工作，其中以内购变现为主的《汤姆猫图画册》已上线了美国、加拿大、英国、澳大利亚、瑞典、德国、荷兰、斯洛文尼亚、塞浦路斯等国家和地区；半开放世界玩法的养成游戏《我的汉克狗：海岛》及以内购变现为主的产品《金杰猫的游戏场》计划将于 2023 年第四季度在全球市场进行测试发行。

3、公司国内研发的 AI 产品算力如何满足？

答：公司国内团队研发的 AI 产品依托于西湖心辰自研的西湖大模型，其算力支持主要来自于西湖大学超算中心，目前西湖大学超算中心拥有的算力设备在全国高校里属顶尖水平。

4、公司与西湖心辰开展了哪些方面的合作？

答：今年 4 月以来，公司对西湖心辰开展了两轮战略投资，目前公司是西湖心辰团队之外的最大外部股东。此外，公司与西湖心辰团队合资设立了杭州汤姆猫人工智能科技有限公司，双方团队结合公司旗下汤姆猫家族 IP，正联合推进人工智能交互产品、情感类垂直模型的研发工作。目前公司国内研发团队与西湖心

辰合作的 AI 汤姆猫产品已初步具备英文口语启蒙、兴趣引导、科普教育、拍照识物、AI 制图、情境对话等多个功能，公司与西湖心辰的人工智能团队也在进一步完善产品的长期记忆、情感感知等功能模块，并在多模态模型、通用人工智能垂直领域模型及终端软硬件等交互产品领域开展深度合作。

5、公司 AI 交互产品所需要的数据来源有哪些？是否需要购买外部版权？

答：基于公司汤姆猫家族 IP 的核心用户受众群体，公司在研发 AI 交互产品过程中的数据主要来源于：（1）公司“会说话的汤姆猫家族”IP 旗下积累了系列动漫影视剧本，目前该部分数据用于训练 IP 人物的性格特征与价值观的输出；（2）公司通过采购部分结构化数据和利用公开数据用于训练垂类模型；（3）公司主打陪伴、交互的 AI 应用产品上线后，大量用户闭环反馈、行为数据将是产品更新迭代的重要数据支撑，不断优化的模型能力也将进一步增强汤姆猫 C 端产品的用户体验，形成数据飞轮的双向驱动，为用户带来长期价值。

6、公司汤姆猫 IP 系列游戏的用户画像情况如何？

答：根据公司用户在汤姆猫家族 IP 系列游戏产品内自主填报的信息以及公司统计，公司汤姆猫 IP 系列游戏产品覆盖多个年龄阶段，尤其是亲子用户群体。公司“会说话的汤姆猫家族”IP 系列游戏产品的用户年龄结构为 13 岁以下的儿童及他们的父母约占 45%，其他的约占 55%。其中，25-44 岁用户约占总人数的 25% 左右。

7、公司有考虑在人工智能上与华为开展业务合作吗？

答：公司与华为在海内外市场已形成长期、良好的合作关系。作为优质内容生产商，公司旗下“会说话的汤姆猫家族”IP 系列移动应用均已在华为国内、华为海外 AppGallery 等应用市场开展运营。与此同时，在新型技术与新型终端快速发展的背景下，公司汤姆猫家族 IP 多次携手华为，共同探索家庭娱乐新场景。2021 年以来，公司《汤姆猫跑酷》《汤姆猫总动员》以体感游戏、车载游戏等创新体验方式，先后上线了华为智慧屏、华为鸿蒙车载系统等新型智能终端。在人工智能方向上，公司也将根据自身的业务发展计划，与产业链合作方积极探索合作的新场景、新模式、新业态。